

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL DALAM BUKU KARYA IKE KURNIATI

Ahmad Muharikil Haq¹⁾, Muyasaroh²⁾

¹Universitas Muhammadiyah Gresik
email: kokakokqq@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Gresik
email: muyas@umg.ac.id

Abstrak

Tujuan Pengembangan Pendidikan Agama Islam ialah membentuk suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pembelajaran sendiri juga berasal dari kata dasarnya yaitu belajar yang mendapat awalan pe dan akhiran-an. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka atau library research yang menggunakan objek material kajian pustaka dan sumber data primernya adalah buku Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital dalam buku karya Ike Kurniati. analisis data adalah dengan menggunakan deskripsif dan analisis isi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran di era digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran siswa pada masa sebelum ini, generasi di era ini adalah mereka yang berkarakter digital native. Siswa pada masa ini lahir, tumbuh dan besar bersentuhan langsung dengan dunia digital, sehingga arus informasi yang diperoleh akan berbeda dengan siswa sebelumnya. Selanjutnya terdapat relevansi antara pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. Relevansinya terdapat pada karakteristik mata pelajaran PAI dan pengembangan pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Era Digital*

PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran yang disusun guna mencapai tujuan pembelajaran (Darma, 2011: 24). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu, telah melahirkan aneka media yang dapat difungsikan untuk mengembangkan Pembelajaran pendidikan Agama Islam. Jika pada era klasik, pendidikan Islam hanya dapat menjangkau sasaran masyarakat lokal dengan kualitas yang relatif rendah, dengan adanya multi media, terutama internet, maka pendidikan Islam bisa berlangsung dengan jangkauan tanpa batas, waktu yang sangat singkat, dan kualitas yang lebih tinggi (Kurniati, 2020: 4).

Kualitas pembelajaran sangat berkorelasi dengan motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi belajar sehingga target belajar tercapai melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik dalam proses belajar (Fathurrohman, 2015: 30). Pendidikan memegang peranan penting dalam memajukan suatu bangsa dengan berkembangnya zaman, tantangan dan hambatan pendidikan Islam juga terus mengalami perkembangan dan

perubahan yang sangat cepat, berdasarkan hal tersebut pendidikan dituntut untuk bisa meningkatkan dan mengembangkan kualitas proses pembelajaran agar mampu menghasilkan generasi yang berkualitas dan kritis dalam menghadapi tantangan maupun perubahan-perubahan yang terjadi pada zaman sekarang. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an Surat Ali Imran : 190

ارِنَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal (Departemen Agama RI, 20024: 75).

Melihat betapa urgennya posisi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah, maka mata pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu “memiliki taring” dalam mewujudkan generasi yang berkarakter dan bermartabat. Adapun salah satunya dapat dilaksanakan melalui inovasi pembelajaran dalam bentuk penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) atau sering disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Melalui model tersebut diharapkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu bertransformasi menjadi mata pelajaran kekinian yang selalu bersinergi dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran berbasis *Information Communication Technology* adalah pembelajaran yang berasaskan konsep pembelajaran computer dan multimedia. Pendidikan berbasis ICT (*Information Communication Technology*) saat ini sudah berkembang pesat di berbagai daerah (Hafidz, 2020). Kebutuhan akan berbagai media interaktif semakin dirasakan, mengingat kondisi perkembangan Teknologi Informasi (TI) semakin berkembang pesat. Dalam dunia pendidikan misalnya, siswa mulai pra-sekolah, SD, SMP, SMA dan SMK dituntut mengenal Teknologi Informasi sejak dini (Isjoni, 2008).

Sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*) juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membiasakan guru untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman yang semakin pesat saat ini. Sudah saatnya guru sedikit demi sedikit membiasakan diri mengajar menggunakan media berbasis ICT, tidak hanya mengandalkan buku yang sudah berbagai generasi redaksinya hanya itu-itu saja sehingga sudah sangat hapal diluar kepala.

Penggunaan teknologi digital berdampak positif maka harus digunakan dengan sebaik mungkin contohnya dalam pembelajaran. Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam sebagaimana tujuan dari pembelajaran pada peserta didik. Peran digital learning atau

pembelajaran berbasis digital merupakan upaya untuk pembelajaran yang lebih efektif sehingga pembelajaran bisa lebih optimal. Dengan ini perlunya pemahaman menggunakan media untuk pembelajaran berbasis digital agar dapat tercapai tujuan pembelajaran

Sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran berbasis ICT juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membiasakan guru untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman yang semakin pesat saat ini. Sudah saatnya guru sedikit demi sedikit membiasakan diri mengajar menggunakan media berbasis ICT, tidak hanya mengandalkan buku yang sudah berbagai generasi redaksinya hanya itu-itu saja sehingga sudah sangat hapal diluar kepala.

Berdasarkan uraian diatas yang merupakan gambaran untuk memperoleh hasil Pengembangan Pembelajaran, maka penulis tertarik untuk membahas masalah ini dalam bentuk artikel dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital dalam buku karya Ike Kurniati”.

METODE

Berdasarkan cara pengumpulan datanya, Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang tidak mengadakan perhitungan maksudnya data yang dikumpulkan tidak berwujud angka tetapi kata-kata. Pendekatan kualitatif menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata atau tulisan dari orang-orang atau perilaku serta benda yang diamati. Penelitian tersebut dijelaskan secara deskriptif, maksudnya penelitian yang mencoba memberikan gambaran sistematis tentang situasi, permasalahan, fenomena, layanan atau program.¹ Dalam penelitian ini yang menjadi fokus pendekatan secara teoritisnya ialah Bagaimana Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode yang memberikan perhatian terhadap data alamiah, data dalam hubungannya dengan konteks keberadannya. Penelitian ini menggunakan sumber Data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui bahan kepustakaan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan studi atau penelitian kepustakaan (library research) yaitu dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian. Data Sekunder adalah “data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada”. Data sekunder berupa buku-buku, jurnal, ensiklopedi, majalah, makalah,

¹ Restu Kartiko Widi, *Asas Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 47

artikel dan lain-lain yang relevan. Sumber data dalam penelitian ada dua macam sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode library research, yaitu studi kepustakaan. Metode kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku atau majalah dengan sumber data lainnya dalam perpustakaan. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dari berbagai literatur, yang dipergunakan tidak terbatas hanya pada buku-buku, tetapi dapat juga berupa bahan-bahan dokumentasi, majalah-majalah, Koran, dan lain-lain.

Penelitian ini ditulis berdasarkan hasil studi dari berbagai bahan pustaka yang relevan, baik dalam bentuk buku, jurnal, artikel dan lain-lain yang terkait dengan fokus masalah di atas. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang bersifat tekstual dalam bentuk pandangan dan pemikiran yang ada dalam bahan pustaka yang dimaksud.

Penelitian ini menggunakan Teknik Analisis Isi Menurut Burhan Bungin, Analisis Isi adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi (proses penarikan kesimpulan berdasarkan pertimbangan yang dibuat sebelumnya atau pertimbangan umum simpulan) yang dapat ditiru (Replicabel), dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Dan menggunakan analisis deskriptif yaitu suatu metode yang menguraikan secara teratur seluruh konsepsi dari tokoh yang dibahas dengan lengkap. Kegiatan menganalisis data ini dapat dilakukan dengan membaca, mencatat, menahami dan memahami secara urut dan sistematis. Sehingga menemukan apa yang penting, yang dipelajari dan memutuskan apa yang perlu diangkat dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital dalam Buku Karya Ike Kurniati

Pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam buku Ike Kurniati membahas banyak tentang Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital dalam penelitian ini peneliti membahas salah satu diantaranya adalah Implementasi Aplikasi Inovasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media ICT (Information and Communication Technology) dan Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jika dikaitkan dengan dunia pendidikan, penggunaan ICT dikenal dengan program e-learning yang sudah lama dikembangkan di Indonesia di bawah naungan Program Telematika Pendidikan (program E-education). Hal ini digunakan pada segala bentuk teknologi komunikasi untuk menciptakan, mengelola, dan memberikan informasi. Jadi dapat dipahami ICT merupakan pemanfaatan media komunikasi dan teknologi informasi, seperti komputer, internet, telepon, televisi/video, dan alat bantu audio visual lainnya yang digunakan dalam dunia pendidikan, utamanya dalam proses pembelajaran untuk membantu para guru meningkatkan mutu pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Istianah bahwa Di Era Digital seperti ini banyak dampak pada masyarakat, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positifnya adalah memudahkan dalam mencari informasi, hiburan, dan juga pengetahuan, tetapi dampak negatifnya berkaitan dengan perilaku dan tata karma anak yaitu seorang anak cenderung meniru budaya Barat bahkan anak mampu mengikuti dan mempraktekannya. Seorang anak bisa berperilaku demikian karena anak mampu melihat gambar, mendengarkan musik, menonton video, bermain games, dll baik secara online maupun offline. Perilaku anak yang pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu meniru melalui apa yang dilihat dan ditontonnya, maka perlunya pengawasan orang tua menjadikan alat teknologi sebagai edukasi anak, sehingga anak tidak selektif saat menggunakan alat teknologi.

Pendekatan pembelajaran di era digital seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk belajar seketika (*immediacy of learning*). Hal ini dapat mengurangi jurang pemisah antara di dalam dan di luar sekolah. Perlu diperhatikan gaya belajar siswa era digital bukan saja meneliti dan mengamati objek yang hanya ada di ruang kelas, akan tetapi mereka juga terbiasa menyimpan dan mengumpulkan berbagai informasi yang diperoleh dari ruang-ruang selain ruang kelas. Selain itu, siswa di era milenial juga terbiasa mengungkapkan pengetahuannya secara langsung tanpa perlu dikonsepsi atau dipersiapkan terlebih dahulu seperti siswa-siswa pada masa sebelum ini. Perpaduan kemampuan baru ini tentu membutuhkan konsep pendekatan yang tepat agar keberadaan siswa di kelas dianggap penting sehingga siswa memiliki semangat dan spirit tinggi untuk menyelesaikan tugas belajarnya dengan lebih baik.

Deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran di era digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran siswa pada masa sebelum ini, generasi di era ini adalah mereka yang berkarakter digital native. Siswa pada masa ini lahir, tumbuh dan besar bersentuhan langsung dengan dunia digital, sehingga arus informasi yang diperoleh

akan berbeda dengan siswa sebelumnya. Oleh karenanya, guru sebagai mitra dalam belajar harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran sehingga siswa memperoleh informasi lebih banyak dibanding waktu yang disediakan.

2. Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media ICT

Pembelajaran berbasis ICT adalah pembelajaran yang berasaskan konsep pembelajaran computer dan multimedia. Pendidikan berbasis ICT (Information Communication Technology) saat ini sudah berkembang pesat di berbagai daerah. Kebutuhan akan berbagai media interaktif semakin dirasakan, mengingat kondisi perkembangan teknologi informasi (TI) semakin berkembang pesat. Dalam dunia pendidikan misalnya, siswa mulai pra-sekolah, SD, SMP, SMA dan SMK dituntut mengenal TI sejak dini.

Model-model Pembelajaran ICT Terdapat banyak sekali model ICT yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman, model-model tersebut antara lain :

- a. Model drills adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model ini akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Latihan terus menerus menjadikan pelajaran akan tertanam kemudian menjadi kebiasaan.
- b. Model ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya. Program pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software komputer yang berisi materi pelajaran dalam bentuk latihan-latihan.
- c. Model Tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan ini dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Benang merah pembelajaran tutorial adalah untuk memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas (mastery learning) kepada siswa mengenai materi/bahan pelajaran yang sedang dipelajari. Adapun yang menjadi identitas dari tutorial adalah pengenalan, penyajian informasi, pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian umpan balik tentang respon, pembetulan, segmen pengaturan pembelajaran, dan penutup. Komputer

sebagai tutor berorientasi pada upaya dalam membangun perilaku siswa melalui penggunaan komputer. Secara sederhana pola pengoperasiannya sebagai berikut:

- 1) komputer menyajikan materi
- 2) siswa memberikan respon
- 3) respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya
- 4) melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.

d. Model Simulasi Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa risiko. Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup, dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak, dan paduan warna yang serasi dan harmonis. Secara umum tahapan produksi model simulasi adalah:

- 1) Perencanaan produksi model simulasi (RPP model simulasi, program PBK simulasi, flowchart PBK model simulasi)
- 2) Proses produksi program simulasi, terdiri dari pendahuluan (introduction) dan penyajian informasi (presentation of information).
- 3) Model Instructional Games Instructional games merupakan bentuk metode pembelajaran berbasis computer. Tujuan model ini adalah menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. Instructional games tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Karakteristik instructional games terlihat dari tahapan yang harus ditempuh dalam pembuatan instructional games sebagai model pembelajaran, yaitu tujuan, aturan, kompetisi, tantangan, khayalan, keamanan, dan hiburan. Adapun komponen instructional games terbagi menjadi tiga, meliputi pendahuluan (introduction), bentuk instructional games (body of instructional games), dan penutup (closing).

Daniel Muijs dan David Reynolds dalam Isjoni, dkk mengemukakan beberapa manfaat dalam pembelajaran berbasis ICT, antara lain:

- a. Presenting information ICT memiliki kemampuan yang sangat luar biasa untuk menyampaikan informasi. Ensiklopedia yang jumlahnya beberapa jilid dapat disimpan di hard disk. Bahkan google earth yang dapat menunjukkan seluruh kawasan di muka bumi dari hasil foto udara yang sangat mengesankan. Dengan membuka google.com, data dan informasi akan dengan mudah diperoleh
- b. *Quick and automatic completion of routine tasks* Tugas-tugas rutin dapat diselesaikan dengan menggunakan komputer dengan cepat dan otomatis. Membuat grafik, membuat paparan yang beranimasi, dan sebagainya dengan mudah dapat dilakukan dengan computer
- c. *Assesing and handling information* Melalui komputer yang dihubungkan dengan internet dapat dengan mudah dan cepat memperoleh dan mengirimkan informasi. Melalui jaringan internet dapat memiliki website yang menjangkau ujung dunia mana
- d. Di era teknologi informasi dan komunikasi ini, kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru hidup adalah teknologi berbasis ICT yang tersedia melalui perisian berbagai multimedia. Dengan teknologi ini, kita belajar apa saja, kapan saja, dan di mana saja.

Peneliti menyimpulkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT Tidak hanya tulisan saja yang dapat disampaikan ke peserta didik melainkan media program powerpoint yang dapat menampilkan suara atau video yang berkaitan dengan materi tersebut. Misalnya, dalam materi pembelajaran tentang materi Zakat dan Infaq. Melalui program ini, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan materi tersebut, tetapi juga dapat ditampilkan ilustrasi tentang rukun islam yang ke 4 yaitu zakat.

Adapun manfaat pembelajaran berbasis ICT menurut Ike Kurniati, yaitu :

- a. Mempermudah dan memperluas akses terhadap pendidikan
- b. Meningkatkan kesetaraan pendidikan (equity in education)
- c. Meningkatkan mutu pembelajaran (the delivery of quality learning and teaching)
- d. Meningkatkan profesionalisme guru (teachers professional development)
- e. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi manajemen, tata kelola, dan administrasi pendidikan.

SIMPULAN

Setelah membahas secara menyeluruh mengenai Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital Dalam Buku Karya Ike Kurniati peneliti mengambil kesimpulan bahwa Media Pembelajaran berbasis ICT memberikan banyak pilihan kepada para pendidik. Misalnya *e-dukasinet* (pembelajaran berbasis internet), penggunaan telematika, e-learning, blog, multimedia resources center, teknologi pembelajaran melalui komik, dan video conference. Namun, setiap pilihan membawa konsekuensi tersendiri, karena saling berhubungan dengan sarana sekolah/madrasah, termasuk yang dimiliki sendiri oleh guru Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

Pendidikan Agama Islam dan perkembangan Era Digital haruslah seimbang, artinya Pendidikan Agama Islam harus mampu mengikuti arus kemajuan teknologi agar tidak tertinggal jauh dengan pendidikan yang lainnya. Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat menyesuaikan dengan perkembangan ini agar menjadi unggul dalam bidang keilmuan dari ilmu-ilmu lain. Hal ini berguna untuk menghasilkan para penuntut ilmu agama yang berkompeten dan berkualitas.

REFERENSI

- Aat Syafaat, Sohari Sahrani dan Muslih. 2008. *Peranan pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abdul Majid. 2005. *Perencanaan Pembelajaran mengembangkan standart kompetensi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aniesya Octia. 202. *Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (Lampung)*
- Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Departemen Agama RI, 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Jumanatul Ali-Art.
- Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*, (Jakarta: Kencana.
- E. Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*, Bumi Aksara, Jakarta.
- F. Handayani, U. Ruswandi, and B. S. Arifin. 2020. *Pembelajaran PAI di SMA: (Tujuan, Materi, Metode, dan Evaluasi)*.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*, Yogyakarta: Kalimedia.
- Hafidz. 2020 *Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis IT*
- Hendro Widodo and E. Nurhayati. 2020. *Manajemen Pendidikan Sekolah, Madrasah, dan Pesantren, Pertama*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ilham Prisgunanto. 2018. *Pemaknaan Arti Informasi di Era Digital*.
- Iqbal Hasan. 2004 *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Isjoni, dkk. 2008. *ICT untuk Sekolah Unggul; Pengintegrasian Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kartilawati Dan Mawaddatan Warohmah. 2014. *Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Dalam Jurnal.
- Kurniati, Ike. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*, CV Amerta Media
- Kurniati, Ike. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*, CV Amerta Media
- Kurniati, Ike. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*, CV Amerta Media
- Kurniati, Ike. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*.
- Kurniati, Ike. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*.
- Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko . 2017. *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing*. Jurnal BK Unesa, 8(1).
- Moh. Irmawan Jauhari. *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Adiwiyata dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Studi di SMA Negeri 1 Lamongan*. Universitas Islam Lamongan. (Lamongan 2019)
- Muhammad Tang. 2018 *Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Merespon Era Digital*. Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar. (Makassar)
- Mukammad Ilyasin dan Nanik Nur Hayati. 2012 *Manajemen Pendidikan Islam* (Yogyakarta : Aditya Media Publishing).
- Munir, 2017 *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2009. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Principles O. 2010. *Policy Statement Media Education abstract*. Am Acad Pediatr.
- Restu Kartiko Widi. 2010. *Asas Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta).
- Surya, Darma. 2011, *Strategi Pembelajaran Dan Penilaianannya*. Jakarta: Ditjen PMPTK
- Tafsir. 2011. Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.